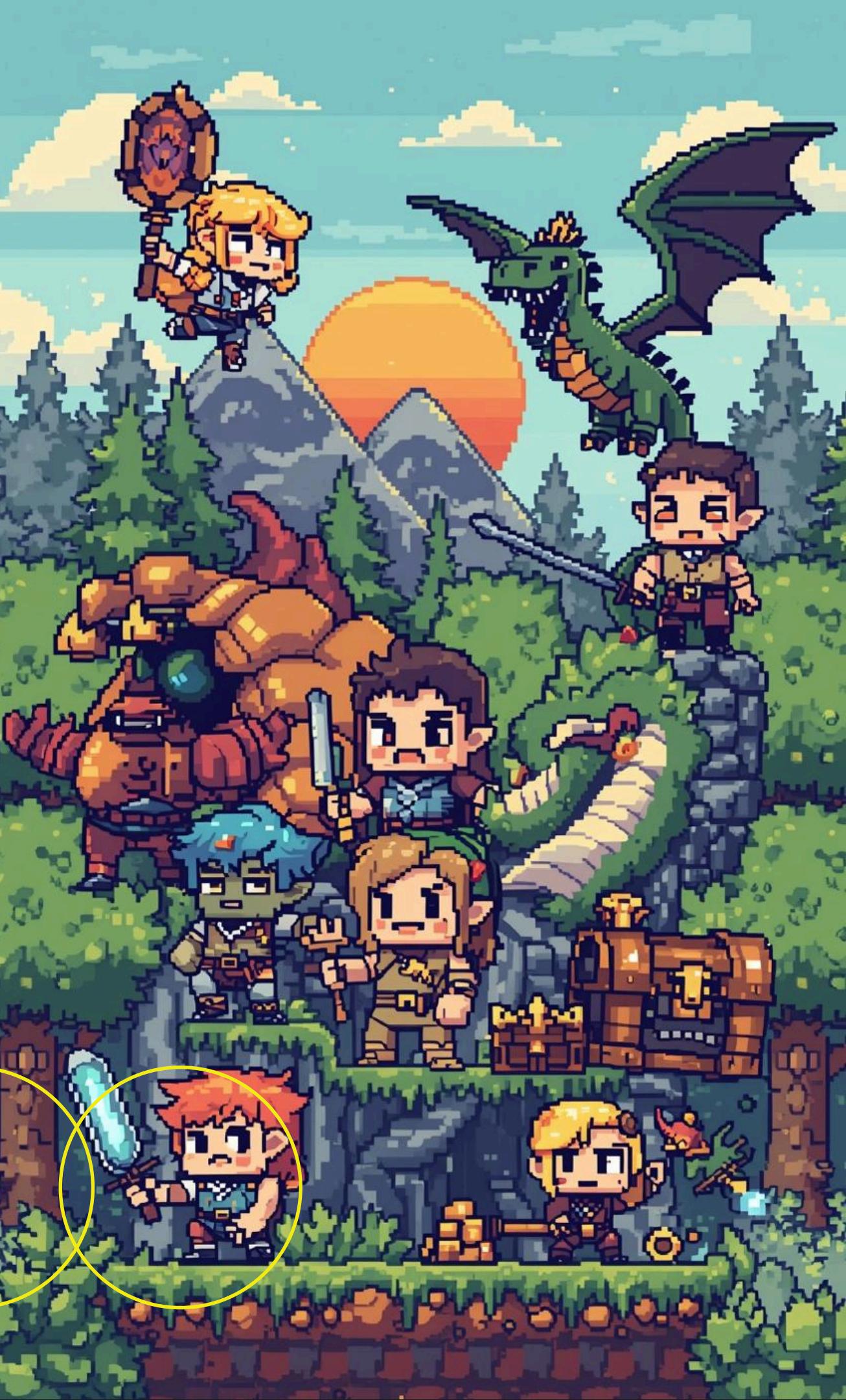


MATHEUS SILVA RODRIGUES

# Locadora de Jogos



# Introdução

Explorando as ferramentas que  
impulsionam nosso sistema

## Proposta do Sistema

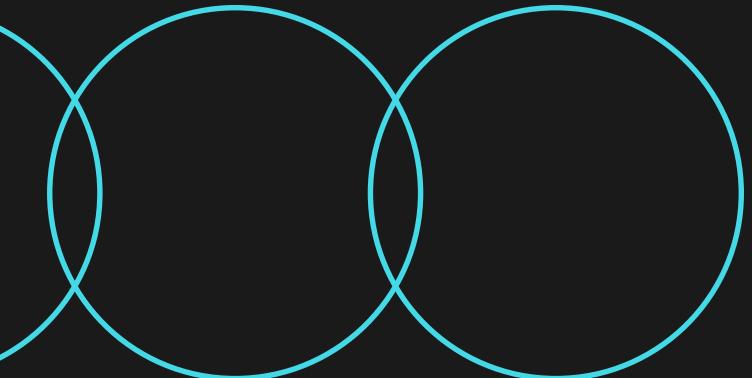
Desenvolvimento de um sistema de gestão voltado para pequenas locadoras de jogos e mídias (consoles, DVDs, cartuchos, RPG).

## Problema Identificado

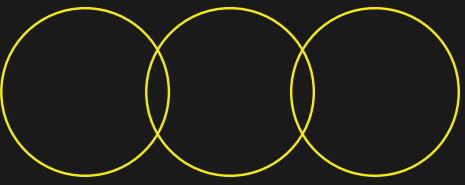
Projeto inspirado nas dificuldades reais desses estabelecimentos: falta de organização, controle de estoque limitado e processos manuais falhos.

## Solução Apresentada

- Busca oferecer uma solução prática, acessível e eficiente para otimizar operações.
- Foco em melhorar a rotina do administrador, aumentar a produtividade e reduzir erros em aluguéis e devoluções.



# Objetivos do Sistema



Ajudar pequenas locadoras de jogos a melhorar o controle dos seus acessos internos

## Maximizar Locações

Desenvolver um sistema simples e eficiente que ajude pequenas locadoras de jogos a melhorar o controle de seus processos internos — como cadastro de clientes, gerenciamento do catálogo de jogos, registro de empréstimos e devoluções — garantindo organização, redução de erros e agilidade no atendimento.

## Melhorar a organização e o fluxo de trabalho

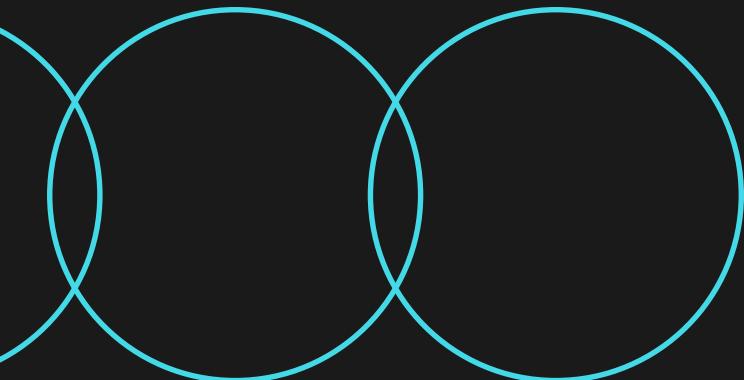
Centralizar processos e simplificar tarefas operacionais, permitindo uma gestão mais eficiente e menos sujeita a erros.

## Agilizar Operações

A eficiência operacional é fundamental. Implementamos **processos** automatizados que reduzem o tempo de gerenciamento e melhoram a organização do catálogo de jogos, assegurando uma locadora eficiente e funcional.

# Tecnologias Utilizadas

Explorando as ferramentas que impulsionam nosso sistema



## Linguagem Javascript

Linguagem principal utilizada tanto no backend quanto no frontend, permitindo que toda a lógica do sistema seja escrita de forma unificada e dinâmica.

## Backend

### Node.js

- Ambiente de execução que permite rodar JavaScript no servidor. Foi utilizado para criar toda a lógica do backend e conectar o sistema ao banco de dados.

### Express.js

- Framework leve e flexível usado para estruturar a API, criar rotas e organizar a comunicação entre o frontend e o banco de dados de forma simples e eficiente.

# Tecnologias Utilizadas

Explorando as ferramentas que impulsionam nosso sistema

## MySQL

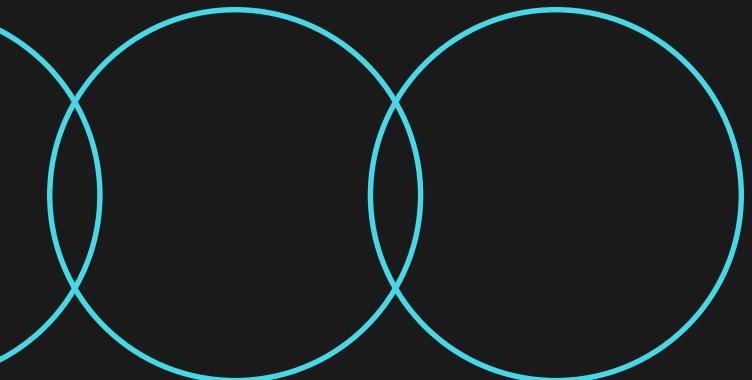
Banco de dados relacional utilizado para armazenar de forma estruturada as informações de clientes, jogos, empréstimos, devoluções e demais dados do sistema.

## Cors

Middleware utilizado para permitir que o frontend (React) se comunique normalmente com o backend, evitando bloqueios de segurança de navegadores.

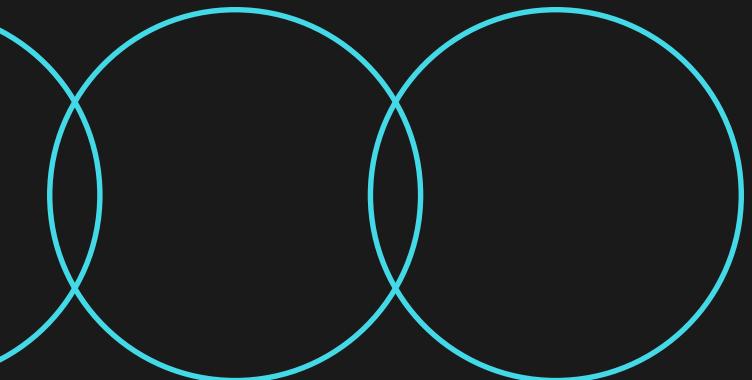
## npm (Node Package Manager)

Gerenciador de pacotes utilizado para instalar bibliotecas, dependências e ferramentas necessárias tanto no backend quanto no frontend.



# Tecnologias Utilizadas

Explorando as ferramentas que impulsionam nosso sistema



Frontend

React

Biblioteca JavaScript utilizada para construir a interface do usuário de forma modular, reutilizável e reativa, proporcionando uma experiência fluida.

React Router

Biblioteca usada para gerenciar a navegação entre páginas da aplicação, como telas de cadastro, jogos, clientes, aluguéis, etc.

React Hooks

Recursos do React (como useState, useEffect) que permitem controlar estados, ciclos de vida e comportamento dos componentes de forma organizada e moderna.

Vite

deixa o desenvolvimento mais rápido, com carregamento instantâneo e build otimizada, facilitando a criação da interface do sistema de locadora.

# Tecnologias Utilizadas

Explorando as ferramentas que impulsionam nosso sistema

Frontend

HTML e CSS

Estrutura e estilização das páginas.

Comunicação

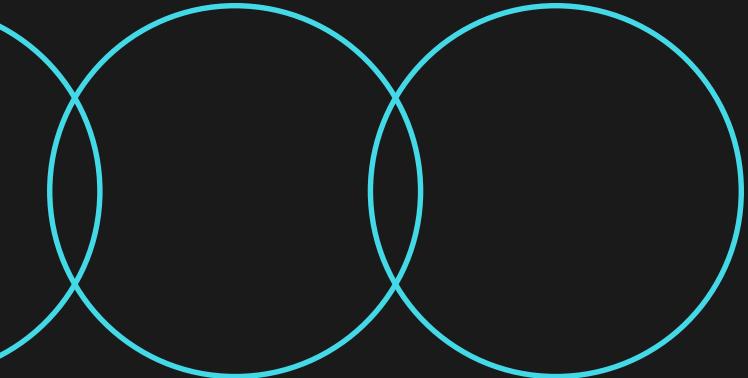
Axios

Consumo da API e integração entre frontend e backend.

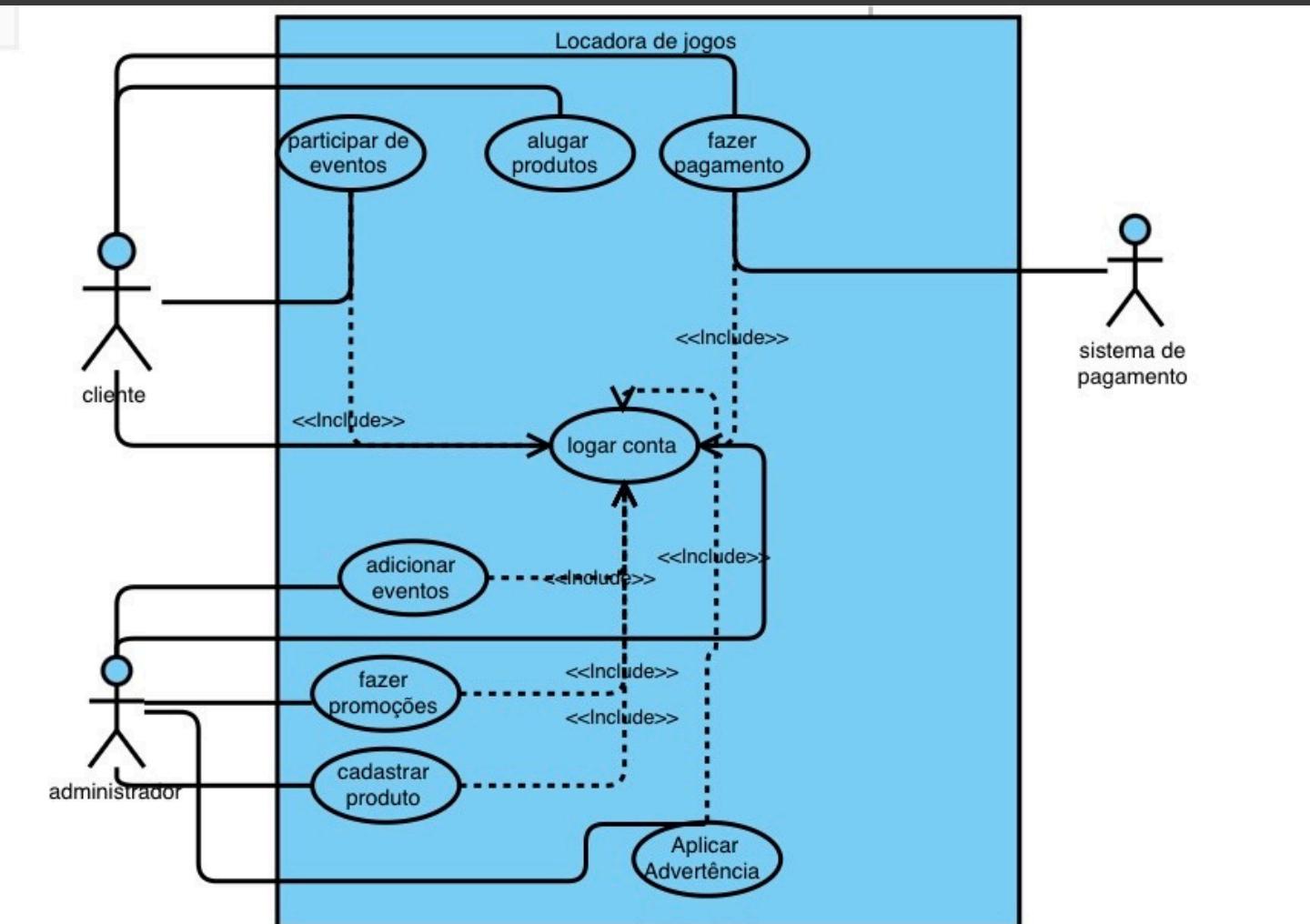
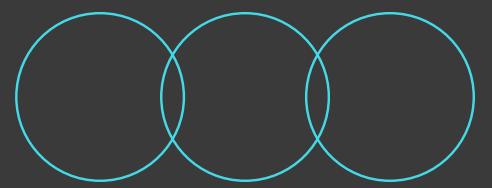
Versionamento

Git & GitHub

Controle de versão e hospedagem do projeto.



# Diagrama do Sistema



# Modelo do Banco de dados

